

Case1

オンラインゲームの代償 (小学生)



〈事例〉

1 ジュースごちから10分返しの罰ゲーム

6年生のK男は私立小学校に通っています。その仲良しのグループは、最近では勉強に対して前向きになれませんでした。そのまま問題を起こさなければ、付属中学や高校に行けるという安心感があったからかもしれません。

まとめのテストの時には「ノー勉」を約束し、最下位得点者がジュースをおごるという取り決めをしていました。彼らのICカードには定期代以外にも、比較的裕福な家庭環境のため、多めのお小遣いが入っていたのです。

駅までの帰り道に、先生に見つからないような小径にある自動販売機で、最下位だったT男がICカードでジュースを購入することになりました。自宅から持参している水筒のお茶は、とっくに無くなっていましたし、夕方間際の青空に向けてキンキンに冷えたジュースを飲み干すのは最高に気分の良いものでした。

すると、T男が、

「家で10分以内にSNSの返信ができなかったら、半日シカトしようぜ」というルールを提案しました。

K男はときどきうっかりしてSNSを見逃し、翌日無視されることがありました。合意の上とは言いながら、授業中も休み時間も無視されて

いると、どこにも居場所がなく、みじめな気持ちになりました。

2 ゲームバトルの参戦

6月の学級活動の時間に、学年全体が体育館に集まり、大学の先生からSNSの利用に関する話を聞きました。

クラスの児童の多くはもちろん、学校では禁止のスマホを使って、SNSでつながっていて、その中で小さなトラブルがあったり、K男のグループのように遊び半分の利用法がまかり通ったりしていました。そのような後ろめたい気持ちから、皆「しん」と音を立てずに話を聞いていました。

その日の駅までの帰り道、K男のグループでは「10分返信ルール返信」が気まずいと感じている雰囲気でした。K男ももうやめてほしいな、と思っていて、それを言い出そうか考えていたところ、Q男が



「このゲームバトル、面白いよ、ちょっとやってみない？」

と、隠れて持ち込んでいるスマホを取り出して見せました。それはQ男が高得点をたたき出しているオンラインのゲームバトルで、今までK男が挑戦したことのないようなコンテンツでした。

「あ、それ知ってる。面白そうじゃん」

と、R男が言いました。

そうして、いつもの仲間が集まって次々に参戦することになりました。ところが、K男は戦い方に不慣れなため、グループ内ではいつも下位の成績で浮上できないままでした。

家に帰ってから、母に夕飯の準備ができたと言われかけても、対戦が終わるまでは中断したくありません。ゲーム対戦について時間を決めてやるように言われて口論することもあり、また、朝が起きられなくて、起こしてくれた母にぞんざいな言葉を言うてしまうことも増えていきました。

3 10万円課金の請求書が発覚

ある日、K男の母は、自分名義のクレジットカード会社から10日で10万円が引き落とされていたことを知って愕然としました。その夜、仕事から帰った夫にも話に加わってもらって、K男を叱責しました。しかし、

「おとうさんだって、おばあちゃんにゲーム機を買ってもらったり、お年玉でプレステ買って遊んだりしたって言ったじゃないか」

と言って、全く悪びれた様子を見せませんでした。

指導の振り返り

① 事実確認—止めたいのに止められない思い

担任は、K男の母親から面談の依頼を受けて事情を知りました。明日、仲良しグループから詳しく事情を聴いて報告するので、保護者同士の連絡はいったん留め置いてほしいと、母親に依頼しました。

そして、母親から聞いた内容を学年担任団で共有し、教頭、校長に報告しました。

翌日の昼休み、学年担任団は手分けして、K男たちを呼び出して、ゲーム対戦と課金のことについて事情を聴き取りました。すると、新たな武器を入手するために課金をしたのはK男だけだったことが判明しました。

担任が放課後に改めてK男と面談をした際、当初のK男は訊かれたことに対して、無表情で目をそらせながらただうなずいていました。

そこで、K男にはゲームバトルにのめりこんだ気持ちと保護者のカードを黙って利用した経緯を振り返る文章を書かせました。それによると…

ーテストの点が悪かった人がジュースをおごるのはよくないと思ったけれど、競争がやめられなくなって SNS の10分返しをやった。無視されるのはわかってたけど嫌なきもちだった。それからゲームに全然勝てなくて、学校でバカにされるのがくやしかった。

家でバトルをしていた時、おなかがすいたので、冷蔵庫に何かないか

なと思った。食器だなの引き出しに、おかあさんがカードをしまっていたのを思い出した。そういえば今月はまだお小遣いをもらっていなかった。このカードで武器をゲットできないかな、と思った。

課金の仕方はネットで調べて知っていた。登録した時には、おかあさんの名前と生年月日、カード番号を入力した。最後に3桁のセキュリティコードを入力したら、一気に画面が変わった。

アイテムをゲットしたら、圧倒的に強くなって、あっという間にステージもクリアできた。そのうち眠くなって朝まで起きなかった。遅刻しかけたので、おかあさんとは話をしないで学校に行った。そのあとのおかあさんは、仕事で遅くなるので、しばらくはバレないだろうと思った。

でも、昨日バレてしまって、3人で話をした。おとうさんだってゲーム世代だったはずだからぼくの気持ちがわかると思ったのに、一方的にどなられてむかついた。－

というような内容だったのです。

② 生徒指導の実際

担任と教頭は、K男やそのグループと継続的に面談を重ね、自分たちが限度を超えてゲームにのめりこみ、学校生活を送る上で他人の時間を奪っていないかを考えさせました。加えて、自分たちでルールを作り、一緒にゲームで遊ぶ時間を決めることができるはずではないか、ということにも気が付けるように話しました。

また、K男のグループの保護者には、課金のことには触れず、日常の基本的な生活習慣を見直す一環として、ゲームの遊び方の約束について継続的に注意をしてほしいと依頼しました。家ではゲームやスマホ時間が増えているので、夏休み前でも宿題を出してほしいと要請する保護者もいましたが、特段この件で問い合わせしてくる保護者はいませんでした。

一方、当のK男は、無断で高額な課金をしたにもかかわらず、一向に反省の色が見られませんでした。そこで、担任と両親が立会いの下、教頭が説諭をしました。

「学校では、ネットやゲームの利用についてはルールや時間を守ってするようにという話をしてきたよね。君は聞いていたよね。そういえば、最近眠そうに授業を聞いていたり、宿題を忘れることがあったけれど、こういう生活が続いていたからだったのかな」

と言うと、K男はうつむいて、深く首を縦に振りました。「社会では、人のお金や持ち物を勝手に奪ったら窃盗罪といって罪になるのを知っているかな。家庭で家族のものを盗ったりした場合は、その罪はとわれないことになるんだけどね。とはいえ、お母さんのカードを勝手に使ってしまったことや、それを黙っていたのはどうだろう。家族の中にも当たり前のルールがあるはずじゃないかな。いつきの気持ちに負けて、やってしまったことを反省していることは作文に書いてあったね。ここできちんとおかあさんやおとうさんに謝って気持ちを立て直し、元の親子関係に戻ってはどうか。そして6年生の大切な夏休みをご家族で過ごす期間にしないか」

と、まっすぐに切り込む口調で諭しました。

すると、K男は涙を流してうなずきました。

③ 他の保護者や生徒への指導の実際

学年団は夏休み前の定例学年保護者会で、教頭から、一般的なゲーム依存の問題、ネットショッピングやオークションを安易に利用することの危険性、さらには夏休みの課題をネットからコピーして提出するのは著作権に抵触することなどを話してもらうことに決めました。

保護者会当日、K男の両親がそろって参加していました。他の保護者のために、個人情報に配慮して、この事例を話してもよいという許諾を得ていました。友達同士の遊びでも金銭感覚が大きく異なっていると認

識していたからです。K男の両親はメモを取りながら教頭の話聞いていました。

その後のクラスの懇談会では、ゲームやスマホの使い方について、家庭での取り決めについて、近くの保護者同士で情報交換をしてもらおうと、どの保護者も自分事として話し合っていました。

課題解決に導く基礎知識

1 生まれた時から見る画面越しの世界

2019年の内閣府「平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果（概要）」によると、0歳から9歳の1294人の子どもの85.3%が動画視聴を、60%がゲームをしているという結果になっています（複数回答）。つまりインターネットやICT機器利用の低年齢化が認められます。

また、乳幼児期から成長期に画面を凝視することで不可逆的な視力障害を引き起こす契機になると考えられています（仁科2020）。

実際、家族が一緒に食事をしても会話をすることが減りました。レストランに行っても、それぞれがスマホ画面を見たまま食事をする光景がよく見受けられます。

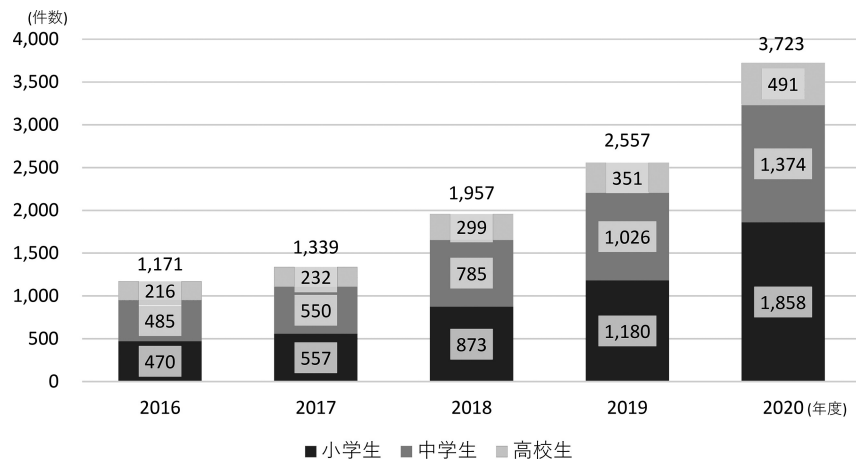
また、親世代も身近にゲームに触れて育ってきた世代です。家族でバーチャルなキャラクターを選んで、運動を楽しんだり、勝敗を競ったりすることは決して悪いことではありません。しかし、子どもがゲームに集中していると静かにしているから、とか、自分の時間が確保できると安易に考えていると、利用時にフィルターをかけていても、保護者が気が付かない間に数々のトラブルに巻き込まれることになりかねません。

2 増えるゲーム課金のトラブル

現代では、ICカードの普及で、電車の運賃から買い物まで簡単に支払える時代になりました。たくさんの紙幣と小銭のお釣りを持ち歩くよりも、楽で便利になっています。その反面、実際に商品と対価としてのお金を交換した実感がわきにくいものです。

K男も目に見えないところでお金が動いているという自覚が薄かった

参考資料



(出典：独立行政法人国民生活センター 報道資料発表 図1「オンラインゲームに関する相談のうち契約当事者が小学生・中学生・高校生の相談件数」2021年8月12日)

のでしょう。課金ができる仕組みを動画サイトを見て、罪悪感が乏しいまま、勝手に母のカードを抜き取って決済をしてしまったようです。

2021年3月8日に発表された国民生活センターの相談情報のデータベース「PIO-NET」によると、オンラインゲームに関する相談のうち、実際に課金を行った6歳から18歳までの件数は、2020年が2016年の約3倍になっています。

このように、小さい時からインターネットに触れてきた子どもたちこそ、情報モラルやセキュリティに関する知識を理解し、適切に判断して活用する力が必要とされるのです。

3 生徒指導で考慮すべきこと

①学校の特質と児童生徒の発達段階を見極める

一般的に、エスカレーター式に進学できる私立小学校では、友だちも

顔見知りです。その分、生徒は毎日が安定した生活になる反面、小学生の最高学年としての自覚や、自律的に行動する意識が醸成されにくい環境があるようです。保護者の中には教育や習いごとには熱心であるものの、お金に対する価値観やお小遣いのルールに対してはさほど厳しくしないという親もいます。

子どもが第二次性徴を迎えると、体が日ごとに変化していくのに心がそれに追いつかなかったり、世の中の仕組みがわかるにつれて、保護者や教師に素直な態度が取れなくなったりすることもあります。自分の行動をしっかりと見つめるには、他者の視線や言葉の支えが必要なのです。ですから、教頭のまっすぐな言葉が、K男の心に届き、膠着した親子関係を再構築させるきっかけとなりました。

②親子で一緒に考えるネットのトラブル教室

『生徒指導提要』ではインターネット問題の早期発見として、(1)日常の些細な困難や悩み事を気軽に相談できる信頼関係に基づく相談窓口の整備、(2)保護者や地域への啓発活動(3)学校、家庭、地域での居場所づくりを挙げています(11.3.3)。

コロナ禍の影響で、ここ数年は、休み時間や給食の時間に発話が禁止になって、友人同士が話し合うような環境が十分に機能していませんでした。

子どもたちの人間関係だけでなく、PTAの活動も時代の流れで見直しが進んでいます。保護者向けの学習会の企画と児童が学ぶ内容を合同で企画してはどうでしょうか。授業参観とは異なり、親子で一緒に学ぶという姿勢が当事者意識を高めることもできる上に、PTA活動のスリム化、活性化にもなります。

4 まとめ

今回のK男の母親は課金のことを担任に知らせました。このようなこ

とを恥ずかしいと考え、家庭内で対処して表沙汰にしない場合もあるかもしれません。とはいえ、睡眠不足で学校生活に支障をきたすことや、ゲーム仲間との人間関係が一因ならば、自分事として考えさせる指導ができる機会です。

参考文献

独立行政法人国民生活センター 報道資料発表 図1「オンラインゲームに関する相談のうち契約当事者が小学生・中学生・高校生の相談件数」、2021年

https://www.kokusen.go.jp/news/data/n-20210812_2.html

内閣府「平成30年度青少年のインターネット利用環境実態調査結果（概要）」、2019年

<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h30/net-jittai/pdf/sokuhou.pdf>

仁科 幸子「小児の視機能に対する ICT の影響に関する研究」国立成育医療研究センター 2020年度研究課題 総括研究報告書 課題番号：30-23、2020年

<https://www.ncchd.go.jp/center/information/kaihatsu/2020.html>